パイロットウイングス

PILOTWINGS 64

ダ・ヴィンチ、ライト兄弟、ガガーリン。
大空を飛びまわることは、はるか太古の昔から
人類の夢であり続けた。そして今、
すべての人にその夢がかなうときが来た。
大空がつまった小さな箱、
それが『パイロットウイングス64』!

パイロットウイングス64
6月23日発売
¥9,800 (税別)
任天堂

3Dスティックで大空を飛びまわれ

生まれ変わった名作フライトシミュレーション

36ステージを飛びまわれ

SFCで前作が発売されてから6年近く経っているので、タイトルすら初めて聞くというユーザーも少なくないと思う(前作については下のコラムを参照)。『パイロットウイングス64』はその名のとおり、『パイロットウイングス』の64版である。こまかいシステムや、キャラクター設定、ステージなど、目に見える部分はすべて変更されているが、前作の基本的なコンセプトだった「大空を自由に飛ぶことのおもしろさ」を、新しいハードで追求したゲームなのである。

前作も非常におもしろいゲームだったけれど、「ハードがすごければもっとおもしろくしてやれるのに」という開発者の声が、どこからともなく聞こえてくるように感じられた。このゲームは、まさにその証明と言える。

3種の機体

新しくジャイロコプターを加え、おなじみのハンググライダー、ロケットベルトの3種がメインの機体となる。

3種のバッジ

今回も得点制を採用。得点にしたがいブロンズ、シルバー、ゴールドの3段階でバッジがもらえる。

4種類のエリア

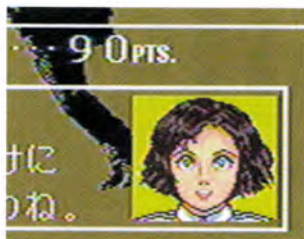
4つの島が今回の舞台。前作に比べ圧倒的に広いステージばかりなので、ただ飛ぶだけでおもしろい。

バルーン・・・・30/30点
タイム・・・・20/20点
着地精度・・・・30/30点
着地衝撃・・・・20/20点
減点・・・・0点
合計・・100点

タスクをクリアせよ

各機体ごとに、初心者向けのビギナークラスから、あこがれのP(パイロット)証クラスまで4段階のクラスが設定されている。上のクラスに挑戦するためには、与えられたタスク(課題)をクリアして、バッジがもらえる得点をたたきだすこと。

SFC版ってどんなゲーム?

『スーパーマリオワールド』、『F-ZERO』に続き、任天堂がSFC発売時に用意したフライトシミュレーション、それが『パイロットウイングス』だ。SFCが持つ回転・拡大・縮小機能を、ゲームを楽しませながら非常にわかりやすく提示した、いわゆる機能紹介ソフトだったかもしれないが、新鮮なおもしろさのあるゲームだった。

前作では、個性的な教官が鍛えてくれた。写真は紅一点の白石教官。

64版では登場しないライトプレーン(軽飛行機)。一番飛びやすかったが、着陸時は緊張した。

突然任務を与えられ、ヘリコプターで出撃する面。このアイディアが64版のジャイロコプターに……?

空飛ぶ快感の秘密は3Dスティックに

バツグンの操作性

任天堂のゲームがいいゲームだと、よく言われるのはなぜだろう。ゲームバランスがいいから、アイディアがいいから、もちろんそれもあるだろうが、やはり操作性がいいからというのが、最大の理由なのではないだろうか。手に持ってしっくりとくるコントローラ（もちろんそれ自体任天堂製である）、プレイヤーの意のままに画面の中を動きまわるマリオ、リンク、etc……。ストレスを感じることは、まったくない。逆に言えばクソゲーと呼ばれるゲームが、なぜそう呼ばれるかの大きな理由のひとつとして、「ストレスを覚える操作性」にあるはずなのだ。

で、『パイロットウイングス64』の操作性だが、これがバツグンなのである。3Dスティックで操作する機体が、ストレスを覚えるどころか、まるで自分がベテランであるかのように違和感なくプレイできるのだ。3Dスティックの形状が、飛行機の操縦桿のそれとダブるのも理由のひとつだろうが、プレイヤーが「こうしたい」と考えたとき、自然に動く指をあてはめていった結果だろう（写真撮影のZトリガーなど、その代表例だ）。

ライトポジションと呼ぶ、この持ち方でプレイする。左側に配置されている十字ボタン、Lトリガーボタンは使用しない。

HANG GLIDER

前作にも登場したハンググライダーは、上昇気流がないと下降するばかり。また着地時のコントロールも難しいため、メインの3種類の機体の中では、もっとも初心者泣かせだろう。上昇気流の位置だけは、常に気を配っておくことが必要だ。

ROCKET BELT

ロサンゼルスオリンピックの開会式を覚えていない人でも、前作のこいつのおもしろさは覚えているはず。操作性も飛躍的にアップした。

GYROCOPTER

上で回転するローターの役目は、機体を上昇させるのではなく、翼の役目をしている。ヘリコプターよりは、軽飛行機に近いかもしれない。いつでも発射OKのミサイルは、男たちの熱い破壊衝動を満足させるグレートな装備である。

操作方法

Zトリガーボタン
視点の切り替え
エアブレーキ。空中停止できるが、燃料の減りが早い。
ミサイル発射。一度押すと画面にスコープが表示され、放すと発射。2発まで連射可能。

ボタン	機能
スタートボタン	ポーズ＆メニュー画面
Rトリガーボタン	視点の切り替え

Cボタンユニット
押している間それぞれの方向を見ることができる。
左右は押している間それぞれの方向を見ることができ、上下は4段階で視点変更ができる。
押している間それぞれの方向を見ることができる。スコープが表示されている間は、その微調整に使用。

A・Bボタン
A・Bボタン共通でフレアー（エアブレーキの役目など）。
A：ロケットの強噴射。 B：ロケットの弱噴射。
A：押している間出力アップ。 B：押している間出力ダウン。

3Dスティック	機体の移動方向を操作できる。3Dスティックならではの、入力のアナログ感に最初はとまどうかも。

親切なシステム上で要求される高度なテクニック

親切設計で安心飛行

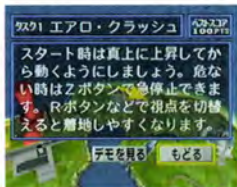
それぞれの機体のそれぞれのクラスで与えられるタスク（課題）は、けっして易しいものではない。操作性が良いからといって、サクサククリアできるほどパイロットへの道は甘くないのだ。プレイヤーがテクニックを磨くことだけに集中できるように、または快適な飛行を楽しめるように、さまざまな親切設計がされているので紹介しよう。

ちなみに、このあたりのシステム上の親切度も、前作にくらべかなり上がった。

マップ

Cボタンユニットで、部分拡大から島（ステージ）の全体までいつでも自由に見ることができる。

ヒント

そのタスクにおいて注意すべきことを教えてくれる。また失敗時にも適切なアドバイスが表示される。

計器類

バランスよく配置された計器類は、どれも大切なもの。すべての計器をチェックする習慣が必要。

ホリディアイランド

HOLIDAY ISLAND

TASK	HANG GLIDER	ROCKET BELT	GYRO COPTR
ビギナー	1	1	1
A証			
B証			
P証			

お城あり、遊園地あり、ここはまさに子供から大人までが休日を楽しむことのできる島。まだ空を飛んだことのない人は、機種に関係なく、かならずこの島から始めなければならない。全然関係ないけど、ミッシェル・ポルナレフという歌手の「ホリデイズ」（邦題：愛の休日）という歌をBGMに自由飛行するとハマる。

POINT 昼夜が逆転する地下水路へGO！

城のある丘の中腹から流れ出ている地下水路が、このステージの注目ポイントだ。普段は昼間のホリディアイランドが……。

ホリディアイランドは、いつでも明るい太陽の光が降り注いでいる。そんな景色にアキアキしたら、

城のある丘の中腹あたりから流れ出ている、地下水路に入ってみよう。つぎに外へ出ると……、

このとおり、夜になっているのだ。なかなかセンスのいいアイディアだね。

HANG GLIDER 1／アルバトロスネスト

リングをくぐり着地せよ！

ビギナークラスのタスクは楽勝。ほぼ直線上に配置されたリングをくぐって、ランドポイントに着地するだけだ。前作と違って、リングの内側が黄緑色で表示されているのが見やすい。3Dスティクを微妙に動かしてやると、うまくいく。

ランドポイントまでは、ほぼ一直線。ヘタに方向転換する必要は、まったくなし。

高度と速度に気をつけながら、ランドポイントに向かってゆっくり下降していく。

接地時は50km／h以下で

接地時は、フレアーをかけながら速度を50km／h以下に落とすこと。着地衝撃が大きいと、もちろん減点に。

着地のときは、Aボタンを押しっぱなしにして足を立てること。

パイロットの特性をチェック！

6人の個性的なパイロットは、下記のように3種類のタイプにわけることができる。種目によってパイロットを変えるのが、攻略への近道となりそうだ。

PILOTS	HANG GLIDER	ROCKET BELT	GYROCOPTER
ラーク、キィウィ	2人とも体が軽いので、操作（3Dスティック）に対する反応がはやい。	慣性の影響を受けにくいが、風の影響を受けやすい。噴射力も小さい。	標準的
グース、アイビス	標準的	風の影響を受けやすいが、慣性の影響を受けにくい。噴射力は大きい。	機体は旋回しやすい。出力アップや出力ダウンが遅い。AB両方押しで出力キープ。
ホーク、フーター	体が大きいので、もしくはダイナマイトボディのため、操作に対する反応が遅い。	標準的	機体が旋回しにくい。出力アップや出力ダウンは早い。AB両方押しで出力キープ。

ラーク
145cm/39kg/13歳
体は小さくても、度胸は満点。機敏な動きの得意な健康優良児だ。

ROCKET BELT 1／エアロ・クラッシュ

城上空のバルーンに体当たり

城の上空にバルーンが浮かんでいる。前作には登場しなかったこのバルーンは、今回いたるところで登場する。ここでの目的は、こいつを体当たりで破裂させ、ランドポイントに着地することだ。

ロケットベルトを操作するとき、もっとも注意してほしいのが、スタート時3Dスティックをニュートラルにしておくことである。変に方向をつけて飛ぶと危険なのだ。

バルーンの正面まで来たら、一度Zトリガーでホバリングし、体勢を立てなおすとよい。

着地時は視点変更

ランドポイントに着地するときは、視点を真上から見たものに変えることをおすすめする。ランドポイントの中央に近ければ近いほど、得点も高くなるのだ。落下速度に注意。

キャラが中央に来たからといって、急に出力を下げてはいけない。高度1メートルまでは、Zトリガーと弱噴射で慎重に下降すること。

GYROCOPTER 1／ノービスリング

順番にリングをくぐれ

初登場のジャイロコプターだが、操作性はハンググライダーやロケットベルトよりもやさしいはず。あまり速度が出ないように、Aボタンの押しっぱなしに注意。

レーダーとマップで次のリングの位置を確認しながら飛ぶと、かなりラクに攻略できる。

着陸時は減速せよ

全種目において言えることだが、着陸時は速度を落とさなければいけない。Bボタンで減速しながら、高度を下げ、滑走路へアプローチせよ。

タスクに関係なく、ジャイロコプターではミサイルを射ちほうだい。でも一部（ヒミツ）を除いて地形はこわせないよ。

人類のあこがれ“バードマン”になるために

究極の飛行とはなんだろう？　ジェット機？ロケット？　いや、誰もが願い、いまだ人類が実現していない、翼による鳥のような飛行だろう。『パイロットウイングス64』では、その夢すらもかなえてくれる。ある条件を満たすと、あこがれのバードマンになれるのだ。

タスクや時間や燃料にしばられることなく、いつまでもいつまでも広い大空を自由に飛びまわることができる。学校や仕事で疲れて帰宅したあと、何もかも忘れて飛びまわる……。これぞ心のオアシス。

夢のようなモードだが、何かに衝突したらダメ。Bボタンでうまくはばたけば着地することも（斜面では不可）。

ホリディアイランドの3種目をシルバーバッジ以上でクリアすると、そのステージでバードマンになることができる。

写真はホリディアイランドの3種目を、すべてゴールドでクリアしたところ。これで飛びほうだい。

エバーフロスト島

EVERFROST ISLAND

TASK	HANG GLIDER	ROCKET BELT	GYRO COPTR
ビギナー			
A証	2		
B証		3	
P証			3

ほかのステージが夏、もしくは暖かい季節を思わせるのに対し、ここはその名前のとおり冬将軍に支配された島である。険しい岩山が高くそびえ、そのため強風が吹き荒れることが多い。ときおり降りだす雪は、視界を悪くすることだろう。それだけに、晴れているときは、ひときわ景色が美しい。

POINT

雪と氷に閉ざされた島

ごらんのとおり、一面白銀の世界。スキーができれば最高なのにな。

グース
188cm/71kg/24歳
自称ニヒルな渡り鳥。日本語にすると雁。ギターは持っていない。

HANG GLIDER 1/フォトクルーズ

ゆらめく炎を激写せよ

ここでも前作にはなかったアイディアが登場する。指示された写真を取り、ランドポイントに着地すればよいのだが、写真の判定はなかなか辛口だ。フィルムは6枚しかないので、ムダなシャッターを切らないように。

シャッターチャンスを逃すな

ここではエントツから吹き出る炎を撮影すればよいのだが、よりよい写真を撮るためには、より近く、より中心に炎をとらえることだ。

HANG GLIDER 2/チキン・ダイブ

ギリギリの恐怖に耐えろ

険しい山の谷間を、ほとんど垂直に落下していく。機首を下げ、恐怖に耐えながらリングを次々とくぐりぬけ、一気に上昇してランドポイントをめざすのだ。最初のうちは、あまり無理をしないほうが無難だろう。

限界まで恐怖に耐えたら機種を上げ、一気に上昇しよう。コース前方の岩の上には木があるので、こいつに衝突しないように注意が必要。

エクストラゲームでもっと飛べ

前作でもさまざまなボーナスフライトが楽しめたが、今回も3種目用意されている。各クラスでシルバーバッジ以上を獲得すれば、対応したエクストラゲームに挑戦できる。

エクストラゲームは3種目。種目ごとに、3段階のレベルが用意されている。なかなか奥が深い。

キャノンボール ターゲットに向かって人間大砲となる爆笑モード。距離感をつかめ。

スカイダイビング 前作ではおなじみのモード。今回はエクストラで登場。

ジャンブルホッパー 足についたホッパーで、ピョーン、ピョーンとジャンプしながらゴールエリアをめざし、タイムを競うモード。

ROCKET BELT 1／バルーン・バルーン

バルーンの分裂に注意

ホリディアイランドでクリアした、バルーン体当たりにここでも挑戦する。たった2個のバルーンで楽勝だ、とあなどるなかれ。一度体当たりすると、5個のバルーンに分裂するのだ。つまり合計12回の体当たりが必要。

ROCKET BELT 2／ジングル・ロード

タイムリングで高得点

かなり広い範囲に点在するリングをクリアしていくタスクだ。ここでは、あるリングをクリアすると、一定時間高得点が獲得できるタイムリングが登場する。逆に言えば、これをクリアしないと点数が稼げない。

ちらちら雪が舞う、幻想的なステージ。まずはリングをクリア。

タイムリングが現われた。リングが赤く表示されている間にクリアせよ。一定時間で通常の状態に。

ROCKET BELT 3／アイアン・ヘッド

バウンドボールをヘッディング

巨大なバウンドボールに体当たりし、ゴールエリアまで運ぶタスク。体当たりする方向を考えないと、バウンドボールがとんでもない方向にバウンドしていくぞ。これも前作にはなかった、まったく新しいアイディアだ。

いきおいが大切

もたもたと少しずつ運ぶのはダメ。体当たりする角度を決めたら、Zトリガーで空中停止をし、強噴射で一気にぶつかればよい。

GYROCOPTER 1／アイス・ホーネット

強風に注意せよ

ジャイロコプターではP証クラスのステージになるため、かなりのテクニックが要求される。まずは強風に耐えながら、できるだけたくさんのリングをクリアせよ。

照準表示は最初から

ターゲット破壊を要求されるタスクでは、照準を最初から出しておくのが鉄則。だんぜん狙いやすいはずだ。

ターゲットが照準に重なったら、ミサイル発射、風の影響を忘れるな。

GYROCOPTER 2／バルーン・ラッシュ

体当たりでもOK

30個のバルーンのうち、20個を破壊して滑走路に着地するタスク。ついミサイルに頼りがちだが、そのまま体当たりしてもバルーンは破壊できる。覚えておこう。

バルーンはわりと密集して配置されているので、目についたものをかたっぱしから破壊していけばOKだ。

GYROCOPTER 3／ホーク・アゲイン

泳ぐロボットおやじ出現？

海を泳ぐロボットおやじに、5発のミサイルをかませばよい。突然、ロボットおやじ出現と言われてとまどった人は、リトルステイツのジャイロコプターを参照するように。

ロボットおやじの投げてくる氷塊に注意。バックから熱いミサイルをおみまいしてやると、ソーカイ、ソーカイ！

思い出のアルバム作り

ハンググライダーで飛行中は、いつでも写真を撮ることができる。フィルムに余裕があるときは、ぜひ目の前の美しい景色を撮影してほしい。アルバムに6枚までセーブできるので、ナイスなカットを友達に、家族に自慢していただきたい。普段、タスクで飛ばない場所にこそ、美しい景色が待っているぞ。

アルバムが埋まっている場合は、新しい写真がセーブできない。1枚はつねにアキにしておいたほうがよい。

それぞれの写真をアップで見ることができる。また、気に入らなければ、ここで消してしまうことも可能。

クレッセン島

CRESCEN' ISLAND

TASK	HANG GLIDER	ROCKET BELT	GYRO COPTR
ビギナー			
A証			2
B証	2		
P証		3	

三日月のかたちをした島。どこまでもどこまでも続く海岸線。どこか、南海のリゾート地を思わせる島である。島の内側は波もおだやかで高級ホテルがあり、運がよければ、クジラの姿を見ることもできるという。日々の仕事に追われて休暇の取れないあなたのために、心からリラックスできる島をご用意いたしました。

POINT

海岸線ばかりじゃありません！

ビーチのイメージが強いが、島のあちこちにはこうした建造物が。探険してみると、思わぬ発見あり。

キィウィ
142cm/30kg/12歳
元気で明るいおてんばさん。体が軽いので、風の影響をうけやすい。

アイビス
179cm/56kg/17歳
沈着冷静だが、ときどき負けず嫌いな一面が出て失敗することも。

HANG GLIDER 1／ベロシティ・スクウェア

まずは400m上空へ

サーマル（上昇気流）を乗り継いで400m上空まで上がり、ランドポイントに着地するタスク。レーダーでサーマルの位置を確認しないと、下降していくばかりだ。

HANG GLIDER 2／フォトクルーズ2

クジラと噴水を激写せよ

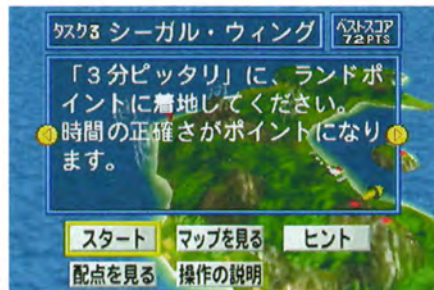
クジラは、スタート地点付近の入り江を泳いでいることが多い。まず噴水を撮り、次に旋回してクジラを撮り、そして着地するのがスムーズだろう。

こんなアングルがGOOD

見てのとおりクジラも噴水も、その全体をフレーム内にピタリとおさめるのがポイント。接写が基本だ。

HANG GLIDER 3／シーガル・ウィング

3分間のガマン飛行

3分ちょうどのタイミングでランドポイントに着地するタスク。そのためには、3分間上空にいなければならない。ということは、いかにサーマルを利用するかが大切だ。自分なりの飛行コースを決めよう。

自由飛行に挑戦

水平線の向こうには、いったい何がある？　前作もそうだったが、タスクを無視して、自由にどこまでもどこまでも飛んでみたいのが人情。そこで誰からも頼まれないのに、そんな自由飛行に挑戦したので、その結果を報告しよう。

水平線の彼方を目指して飛び続けたら、なんと同じ島が見えてきた。つまり、ループしてるらしい。

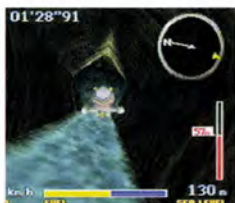
ロケットベルトではてしなく上昇したら？上昇能力には限界があって、700メートルぐらいが限度でした。

ROCKET BELT 1／シャドウ・ルート

長い長い長い洞窟

洞窟をくぐり抜けて、ゴールリングに飛び込むタスク。聞くと簡単そうだが、狭い洞窟の中をロケットベルトで進むのは至難の技。Zトリガーに頼ってしまいがちだが、すぐに燃料がなくなってしまうぞ。

狭い通路を進んでいくと、こんな広い場所に出る。ここで、ルートはまだ半分。

その奥には、さらに下に降りていく場所もあり。視点変更するのを忘れないように。

ROCKET BELT 2／ダイヤモンド・ヘッド

風に流されるな

バルーンを体当たりでゴールエリアに運ぶタスク。エバーフロスト島で挑戦したときよりも、風が強いぶん難しい。だが基本は一緒だ。方向を決めたら、強噴射で体当たりせよ。関係ないが、タイトルのセンスがよいなあ。

バルーンをうまく誘導できなかったら、一度バウンドさせてみるのがいい。水面でもバウンドOKだ。

ROCKET BELT 3／タッチ&ゴー2

危険地域で慎重飛行

フローティングパッドに順番に着地したあと、ランドポイントに着陸するタスク。風は強いし、パッドは妙に危険な位置にあるしで、かなり難しい。パッドに着地すると、わずかだが燃料が回復する。

レーダー確認が重要

次のパッドがどこにあるかが、画面上ではわからないことも。かならずレーダーとマップで確認したい。

はるか下の方向にパッド発見。こんな難所が続く。さすがP証クラスのタスク。

GYROCOPTER 1／スカイ・マヌーバー

海岸線を飛べ

ジャイロコプターはA証クラスなので、比較的おおらかに挑戦できると言っていい。まずは、できるだけたくさんのリングをくぐり滑走路に着陸せよ。海岸線に沿って飛べ。

マップとレーダーで確認

リングは高い位置にあったり、低い位置にあったりと、バラバラに配置されている。ここでもマップとレーダーによる確認が重要だ。

GYROCOPTER 2／ストライク・エース

ターゲットは正面向き

3つのターゲットを破壊してから、滑走路に着陸するタスク。どの角度から攻めても、ターゲットが正面を向いているのがうれしい。照準は出しっぱなしにしておくこと。

あまり遠くから撃たずに、近寄ってから撃ったほうが命中率は高い。ミサイルが風に流されないからだ。

デモプレイを見ることをおすすめする。このタスクも紹介されているが、よいお手本になること間違いなし。

空中散歩しませんか？

「今日も、ちょっと飛んでみようかな」というのが『パイロットウイングス』のテーマだと、任天堂の宮本氏が何年か前にあるラジオ番組で話していた。これはもちろんSFC版のことだったのだけど、そのテーマは64版のほうにより強く感じられる。鳥人間になって自由に飛びまわれるモードがそうなのだけど、基本的にどの種目も時間制限のないゲームなので、燃料の続く限り本当に自由に飛ぶことができるのだ。燃料が切れて落下したとしても、タスクを無視して0点だったとしても、それがどうしたというのだ。我々の目的は、大空を自由に飛びまわることなのだ。それでよいではないか。

今回、なぜこんなに空中散歩を満喫できるのか？　その最大の理由はマップの圧倒的な広さにあると思う。特にリトルステイツの広さは感動的である。そのおかげで、毎日の散歩コースも、さまざまなルートが選べるのだ。

ほかの多くのゲームならクリアすればそれで終わりだが、このゲームは違う。このゲームの真の楽しさは、タスクをすべてクリアした後にあると言っていい。僕はまだ完全クリアしていないが、クリアした後はかならず言うだろう。「さて、今日もちょっと飛んでみようかな」、と。

リトルステイツ

LITTLE STATES

TASK	HANG GLIDER	ROCKET BELT	GYRO COPTR
ビギナー			
A証		2	
B証			3
P証	3		

高層ビルが立ち並ぶニューヨーク、ロサンゼルス、大自然の驚異グランドキャニオン、母なる川ミシシッピー……。ここリトルステイツは、そんなアメリカのすべてがつめこまれた島である。島のかたちもアメリカそのもの。アメリカではないが、もっともアメリカに近い島、それがリトルステイツである。

POINT マリオ岩がワリオ岩に

島の西中央部にあるマリオ岩に、ジャイロコプターで接近しミサイルをぶちこもう。マリオ岩がワリオ岩に！　ちなみにエクストラゲームのキャノンボールでもOK。

ほかの大統領たちは、何もおこりません、念のため。

ホーク
174cm/112kg/35歳
気はやさしくて力持ち。体が大きいので、機敏な動きは苦手。

HANG GLIDER 1／サーマルフライヤー

もっと高く！もっと高く！

サーマルに乗り、できるだけ高く上昇してからランドポイントに着地するタスク。4分経つと、サーマルは消えてしまう。400mぐらいは上昇したい。

島の中央部が舞台。地平線の彼方の、キレイな夕陽に見とれていないように！

HANG GLIDER 2／ライジングクリーク

西部の輪くぐり

ここではグランドキャニオンが舞台となる。広い範囲にリングがたくさん配置されていて、その中から8個を選んでクリアし、ランドポイントに着地すればOKだ。

かなり危険な場所にもリングはある。どのリングを選ぶかで、難易度が変わるだろう。

HANG GLIDER 3／フォトクルーズ3

残りフィルムに注意

ナゾの怪獣ミッシー、客船、スペースシャトルをそれぞれ撮影し、ランドポイントに着地するタスク。フィルムはこれまでどおり6枚。ミスショットは許されない！

リトルステイツで地理のお勉強

ここはリトルステイツであって、アメリカではないとわかっていても、モデルがアメリカなのは一目瞭然。アメリカを思わせる街や自然は、実際のアメリカと限りなく同じ場所に配置されているので、地理のお勉強にはぴったりだ。

シアトルは、米国任天堂のお膝元。観光名所はニードルタワー。任天堂はない。

左に見えますのは自由の女神。ご存じニューヨークは東海岸の北側にあります。

フロリダ半島に足をのばせばNASAの航空宇宙センターが。ワカタさーん！

フーター
165cm/？kg/24歳
ダイナマイトボディで風の影響を受けにくい。ホークと同じタイプ。

ROCKET BELT 1/メトロポリスダンス

水平リングは視点変更

ハイウェイの走る近代的な都市、ここのモデルはロサンゼルスか？　タスクは9つのリングをクリアして、ランドポイントに着地すること。ビルの谷間の移動は慎重に。遠くに見えるハリウッドの看板がイカす。

地面と水平に配置されたリングは、通常の視点でアプローチするとクリアしにくい。

着地時と同じ要領で、視点変更すればラクラククリア。落下スピードに注意せよ。

ROCKET BELT 2/タッチ&ゴー

次のパッドを確認

西海岸の最北端シアトル。米国任天堂は、ここから車で30分。捜せばあるかも？　フローティングパッドに順番に着地していくタスク。次のパッドが見えているので、楽勝だろう。下の方は、風がやや強い。

フローティングパッドに近付いたら、視点変更。これ基本中の基本。ゆっくり着地せよ。

パッド上で、次のパッドの方角にあわせて、微妙に立ち位置を変えるといいかも。

ガソリンスタンドで給油

ジャイロコプターとロケットベルトは、燃料が命。特にリトルステイツは広いので、ちょっと飛びまわりたいと思っても、東から西へ行くだけでずいぶん燃料を使ってしまうもの。そんなときは、ガソリンスタンドで給油だ！

島の南東部にあるが、なかなか見からない。フロリダ方面から、道路沿いに来るとよい。

ヘロヘロになってやって来て、一気に満タン。お代は無料、何度でもOKの良心店！

GYROCOPTER 1/ミシシップストーム

南部のヒコーキ野郎

順番どおりにリングをクリアして、滑走路に着陸するタスク。舞台は、タイトルどおりミシシッピーリバーだ。かなりの高度なテクニックが要求される。せまい場所をパスするときは、速度の出しすぎに注意したい。

橋の下のリングをくぐれ。どれを選ぶ？　スペースは、まさに機体1機ぶん。

滑走路へのアプローチに失敗したら、あまり無理をせず再挑戦。速度と角度がかんじん。

GYROCOPTER 2/メタル・ホライズン

大峡谷でアクロバット

グランドキャニオンにちりばめられた10個のターゲットを破壊した後、滑走路に着陸するタスク。谷の奥深くにまでターゲットが配置されている。確実に破壊するためには、どうしても危険を冒して近づくしかない。

ターゲットは、かなり広い範囲に点在する。舞台は真夜中だが、かえって見やすいか？

海抜計と高度計に注意。海抜計を見て安心していると、突然地面と激突することも。

GYROCOPTER 3/ホーク・アタック

おやじ！　おまえは何者だ？

このゲーム最大の見どころと言っても過言ではない、巨大ロボットおやじの登場だ。何の脈絡もなく突然登場するおやじに、ミサイルを5発撃ち込むタスク。敵か味方か？　どっちでもよい、おもしろければ！

おやじもやられているばかりではない。岩を投げて応戦してくる。基本はおやじのバックから攻撃。

白いリングをねらえ

上の写真のように、白いリングが現われたときは度胸を決めて狙うべき。この白いリングをクリアしていかないと、高得点を叩きだすのは難しい。当然ながら、白いリングはかならずちょっと危険な位置に配置されている。

失速注意！

機首を上げて速度が落ちると、失速して高度が下がる。機首を下げて出力を上げると、失速から回復する。ジャイロコプターに乗るときは、これを頭に叩きこんでおこう。速度を自由に操れると、攻略への近道となる。

巨大ロボットおやじ
メカ・ホーク

誰が何のために作ったのか不明。別段悪いことをしているようにも見えないが、こいつには撃たずにはいられない何かがある。